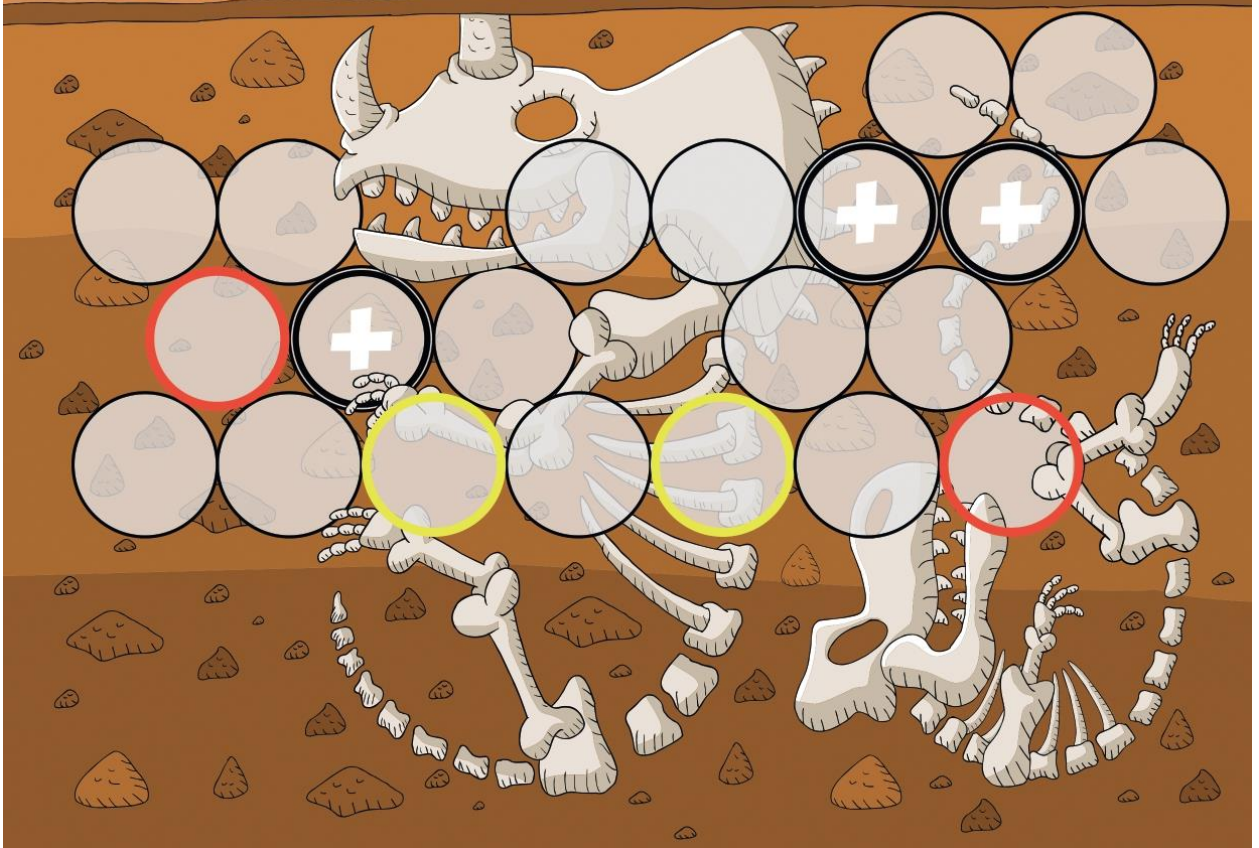
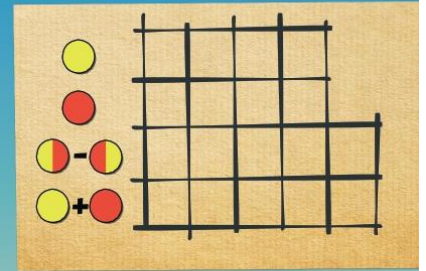


АРХЕОЛОГИЧЕСКИЙ TREK¹²

Распечатай и играй



Для самых юных игроков

Распечатай и играй!

От 7 лет

ИНСТРУМЕНТЫ АРХЕОЛОГА

- *лист Раскопок* (по одному на каждого археолога),
- 36 жетонов *Костей* (вырежьте и приклейте на картон, чтобы они сохранились на века),
- 4 жетона *Скелетов* (вырежьте и приклейте на картон, чтобы возродить их былое величие),
- по 1 карандашу на каждого археолога... или заострённому кусочку угля,
- 2 кубика из базовой игры Трек 12: Гималаи!

ПОДГОТОВЬТЕСЬ К РАСКОПКАМ

Каждый археолог берёт *лист Раскопок* и карандаш.

Сложите 36 жетонов *Костей* в мешочек (или разложите их на столе лицом вниз), а 4 жетона *Скелетов* положите неподалёку лицом вверх. Выберите *Главного археолога* и отдайте ему кубики.

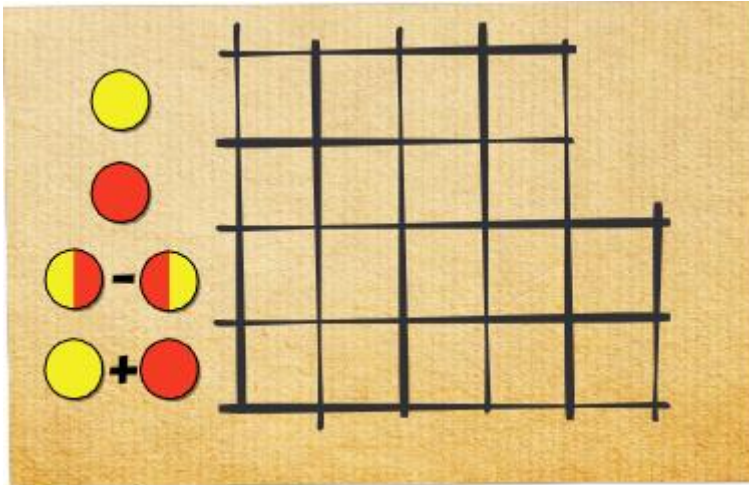
ПРОИЗВЕДИТЕ РАСКОПКИ

Игровой раунд проходит следующим образом:

1. Бросьте кубики









Главный археолог бросает оба кубика.

2. Определите результат



Все археологи определяют свой результат одновременно.

1. Чтобы определить результат, каждый игрок выбирает одну из операций в таблице на своём *листе Раскопок*:

- : значение ЖЁЛТОГО кубика
- : значение КРАСНОГО кубика
- — или —: разница между двумя значениями (результат может равняться 0, но не может быть отрицательным)
- +: сумма двух значений.

2. Каждый археолог отмечает в таблице на своём *листе Раскопок* (слева направо) пустую клетку в ряду, соответствующем его выбору..

Если вы отметили все клетки в одном ряду таблицы, вы больше не можете использовать эту операцию!

3. Впишите свой результат в круглую ячейку на ваш выбор на вашем *листе Раскопок* следующим образом:

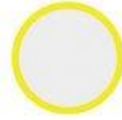
- В ходе первого раунда впишите свой результат в круглую ячейку на ваш выбор,
- Все последующие результаты можно вписывать только в ячейки, прилегающие к уже заполненным ячейкам.
- Обратите внимание на три *Особых ячейки*: вы должны соблюдать следующие условия, когда вписываете в них свой результат:



Result of the
Red die Only



Result of an
addition Only



Result of the
Yellow die Only

Только результат **красного кубика**

Только результат сложения

Только результат **жёлтого кубика**

Если у вас образуется область из одной или нескольких заполненных ячеек с суммарным значением 9, вы **можете** создать *Область раскопок* и попробовать **обнаружить окаменелости**.

Будьте внимательны: одна и та же ячейка не может быть частью более чем одной Области раскопок.

3. Обнаружение окаменелостей (не обязательный шаг)

Начиная с *Главного археолога* и далее по часовой стрелке, каждый археолог, который решил попробовать обнаружить окаменелости в этом раунде:

1. Обводит *Область раскопок* (включающую в себя ячейку, в которую он только что вписал свой результат),
2. Берёт столько жетонов *Костей*, сколько ячеек включает его *Область раскопок*,
3. Оставляет себе один жетон *Кости* + по одному дополнительному жетону *Кости* за каждое число 0, вписанное в ячейку, входящую в его *Область раскопок*, и
4. Возвращает оставшиеся жетоны *Костей* обратно в мешочек.

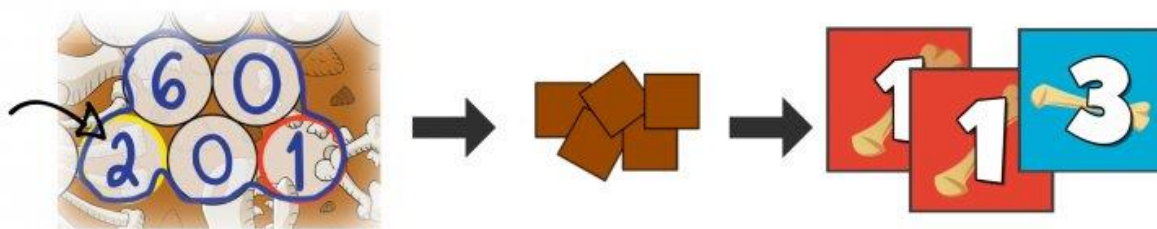
4. Назначение Главного археолога

Археолог, который последним обнаружил окаменелости, становится новым *Главным археологом*, берёт кубики и кладёт их перед собой. Этот игрок будет бросать кубики в начале каждого раунда до тех пор, пока будет оставаться *Главным археологом*. (Может быть так, что в новом раунде роль *Главного археолога* не перейдет к другому игроку.)

5. Конец раунда

Если все клетки в таблице операций заполнены, настает время **ЗАВЕРШИТЬ РАСКОПКИ**.

Если нет, продолжайте **ПРОИЗВОДИТЬ РАСКОПКИ**.



В этом примере археолог решает обвести *Область раскопок* после того, как записал результат 2 в одну из ячеек. Затем он берёт 5 жетонов *Костей* и оставляет 3 из них.

ЗАВЕРШИТЕ РАСКОПКИ

Как только все клетки в таблице операций окажутся заполненными, настает время определить, кто станет *Археологом года*!

Обратите внимание, что в таблицах операций меньше клеток, чем ячеек на *листах Раскопок*, поэтому некоторые ячейки останутся пустыми (это никак не влияет на итоговый счёт).

Жетоны Скелетов (круто!)

Раздайте 4 жетона *Скелетов* следующим образом:

Каждый жетон *Скелета* достаётся тому археологу, у которого строго больше всего жетонов *Костей* соответствующего цвета.

В случае ничьей археолог с наименьшим количеством очков на жетонах *Костей* ЭТОГО ЦВЕТА получает жетон *Скелета*.

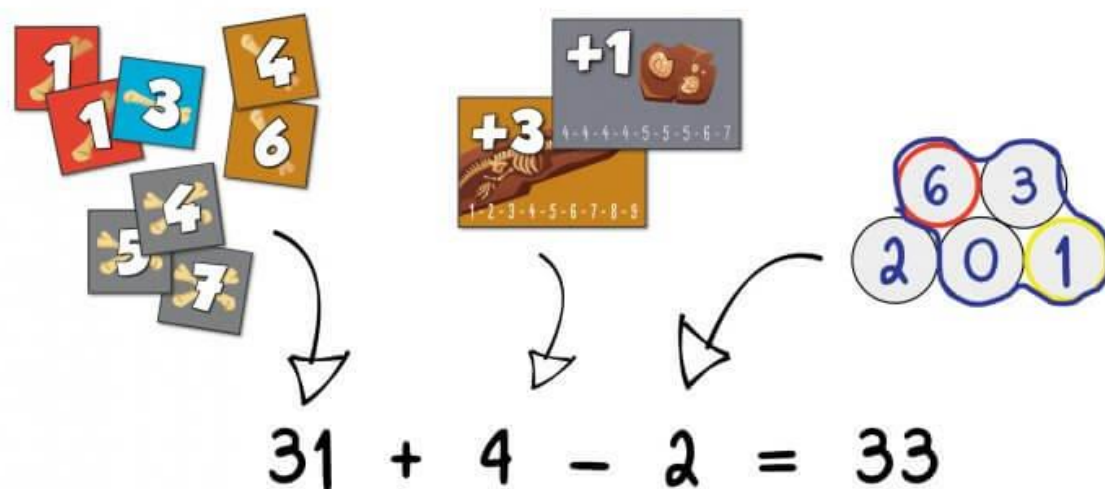
Если ничья сохраняется, никто не получает этот жетон *Скелета*.

Штрафные ячейки (не круто...)

Каждая ячейка, которая не принадлежит к одной из *Областей раскопок*, считается штрафной. За каждую штрафную ячейку игрок теряет количество очков, равное числу, указанному в ячейке (см. пример подсчёта очков).

Подсчёт очков

Каждый археолог складывает очки на своих жетонах *Костей*, своих жетонах *Скелетов* и вычитает сумму чисел, вписанных в штрафные ячейки.



В этом примере археолог получает 33 очка. 1+1, +3, +4+5+7, +4+6 за его жетоны *Костей* и +4 за его жетоны *Скелетов* (1+3) минус штрафные очки за ячейки, не принадлежащие ни к одной *Области раскопок* (-2).

Титул «Археолог года» достаётся игроку с самым большим количеством очков!

Удачных вам раскопок!

Для игры с этим бесплатным дополнением требуется базовая игра Трек 12: Гималаи.

Примечание: при печати в 100%-масштабе эти листы поместятся в коробку из-под игры!